

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di jaman sekarang ini pengolahan data secara manual tidak bisa di andalkan karena kebutuhan informasi yang cepat dan akurat dalam menyajikan data sangat di perlukan. Suatu lembaga pendidikan yang masih menggunakan cara manual dalam mengelola data akan lamban sekali dalam perkembangan di era teknologi yang semakin canggih

SD Brongkol Saat ini masih menggunakan sistem perpustakaan konvensional dengan sistem pendataan manual. Dengan mengandalkan buku laporan sederhana, guru yang bertugas sebagai penginput data, masih harus mencatat data-data terkait peminjaman buku dari sekian banyak siswa secara manual. Adapun dalam pembuatan laporan, penginput data tersebut masih harus memindahkan data-data yang ada dalam buku laporan kedalam file dokumen agar nantinya dapat dicetak. Pada prakteknya, proses pengolahan data pada sistem peminjaman buku perpustakaan SD Brongkol akan menyita banyak waktu dan tenaga, sehingga sistem aplikasi yang terdigitalisasi dan sesuai dengan permasalahan tersebut dirasa perlu untuk dikembangkan.

Tahapan untuk menangani masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan sistem informasi perpustakaan khususnya sistem peminjaman buku dengan menambah fitur-fitur pendukung yang sekiranya diperlukan. Dengan menggunakan sistem yang terdigitalisasi, proses-proses yang berkaitan dengan pengolahan data khususnya peminjaman buku dan pembuatan laporan dapat dilakukan dengan lebih efisien dibandingkan dengan penggunaan sistem konvensional yang menggunakan cara manual.

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan untuk memaksimalkan fungsi dan peran dari komponen-komponen penunjang pendidikan adalah sebuah langkah yang bagus untuk menjadikan kualitas pendidikan agar menjadi lebih baik lagi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan yang ada di SD Sukoharjo yaitu :

1. Penggunaan sistem peminjaman buku konvensional yang menerapkan metode buku laporan sehingga kurang efisien.
2. Kurangnya sarana dalam penyimpanan data buku dan peminjaman yang ada karena sistem yang digunakan oleh SD Brongkol dalam pencatatan inventaris buku dan peminjaman buku masih menggunakan sistem manual

C. Batasan Masalah

Agar proyek dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan berkaitan dengan identifikasi masalah yang ada, maka batasan masalah dalam proyek ini yaitu :

1. Pembuatan sistem aplikasi perpustakaan berbasis web yang terdigitalisasi dan mengacu pada sistem manualnya.
2. Fitur-fitur yang akan dibuat yaitu berupa penginputan data buku, menampilkan data buku, penginputan data peminjaman buku, dan menampilkan data peminjaman buku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana membangun sistem informasi berbasis web yang dapat mengolah data inventaris dan peminjaman buku yang terkomputerisasi ?
2. Bagaimana mengembangkan fitur cetak laporan pada aplikasi perpustakaan tersebut?

E. Tujuan KP

Dari rumusan masalah, dapat ditentukan tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada masa kuliah dan mendapatkan pengalaman kerja di tempat Kerja Praktek. Mahasiswa diharapkan mampu mengidentifikasi masalah di tempat Kerja Praktek dan mampu memberi solusi dengan tepat di tempat Kerja Praktek tersebut.
2. Membuat sistem pendataan perpustakaan yang dapat melakukan pengolahan data dengan lebih cepat

F. Manfaat KP

Dari kegiatan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada yang bersangkutan sebagai berikut :

1. Mempermudah bagi pengelola dalam melakukan pendataan inventaris dan peminjaman buku.
2. Mempermudah penyimpanan data dan data jadi tertata dengan rapi

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Gambaran Umum Profile SD Brongkol



Gambar 2.1 SD Brongkol

SD Brongkol adalah salah satu Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul, Provinsi Yogyakarta. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1962. Pemberian nama Brongkol kemungkinan karena nama dusun tersebut dusun Brongkol. Pada saat ini SD Brongkol berusaha menjadi lembaga pendidikan yang terdepan dalam memberikan pelayanan prima kepada masyarakat di Dusun Brongkol dan sekitarnya. Meskipun pada kenyataannya banyak sekali rintangan-rintangan untuk merealisasikan tujuan baik tersebut. Namun berbekal perjuangan dan rasa ikhlas dalam membaktikan diri pada dunia pendidikan, maka usaha itu tetap dilakukan secara terus menerus, narasumber adalah ibu Poniem, S.Pd.I selaku kepala sekolah di SD Brongkol.

A. Visi Misi dan Tujuan

SD Brongkol memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

1. Visi Sekolah

- i. Membina akhlak, meraih prestasi, berwawasan global yang dilandasi nilai-nilai budaya luhur berdasarkan IMTAQ dan IPTEK.

2. Misi Sekolah

- i. Menanamkan keyakinan/Aqidah melalui pengalaman belajar agama.
- ii. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- iii. Mengembangkan pengetahuan IPTEK, bahasa, olahraga, dan seni budaya sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa.
- iv. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dan lingkungan.

3. Tujuan Sekolah

- i. Mengamalkan nilai agama berdasarkan proses pembiasaan
- ii. Meraih prestasi akademik maupun non akademik
- iii. Menguasai IPTEK sebagai bekal melanjutkan sekolah yang lebih tinggi
- iv. Menjadi pelopor dan penggerak lingkungan masyarakat
- v. Menjadikan sekolah yang diminati masyarakat

B. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur organisasi

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik

1. Sumber Daya Manusia

Adapun sumber daya manusia yang ada di SD Brongkol adalah sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah : Poniym, S.Pd.I
2. Komite Sekolah : Sukatama, S.Pd.I
3. Bendahara : Tuti Puji Astuti, S.Pd.I
4. Guru Kelas I : Marsita, S.Pd.I
5. Guru Kelas II : Wuri Andayani, S.Pd.I
6. Guru Kelas III : Ikanita Anggreni, S.Pd.
7. Guru Kelas IV : Ridwan Sapta P S.Pd.I
8. Guru Kelas V : Siti Juwariyah, S.Pd.I
9. Guru Kelas VI : Hanung Puranto, S.Pd.I
10. Guru : Hermanto S.Pd.I
11. Pengurus Perpustakaan : Eny Saktiningsih, S.Pd.I
12. Guru Pramuka : Jumandi, S.Pd.i
13. Guru Pramuka : Yamti
14. Penjaga : Wahyu Sulistya

2. Sumber Daya Fisik

Sumber Daya Fisik yang berada pada di SD Brongkol

Tabel 2.1 Sumber Daya Fisik

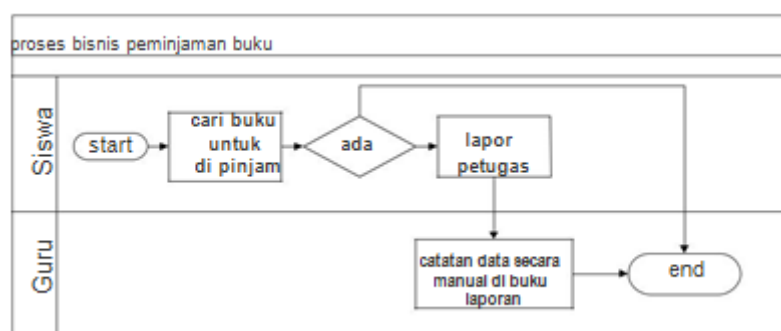
NAMA	JUMLAH
Ruang Kepala Sekolah	1
Jumlah Ruang Kelas	6
Ruang Perpustakaan	1
Ruang UKS	1
Ruang komputer	1
Gudang	1
Ruang Guru	1
Musholah	1

Sd brongkol Bantul mempunyai fasilitas yang cukup lengkap salah satunya ruang perpustakaan yang dapat di gunakan sebagai pembelajaran para siswa siswi ,selain itu Sd Brongkol Bantull komputer yang dapat di gunakan untung mengakses jaringan internet. Narasumber adalah PoniyeM,S.pd.I selaku kepala sekolah SD Brongkol

D. Proses bisnis peminjaman dan pengembalian

1. Peminjaman buku

Proses bisnis yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem manual, pada proses bisnis ini, guru atau staff perpustakaan melayani proses peminjaman buku dengan cara mencatat data buku yang dipinjam (judul buku, pengarang dan nomer buku standar internasional) dan juga data peminjam buku (nomer induk siswa dan nama).

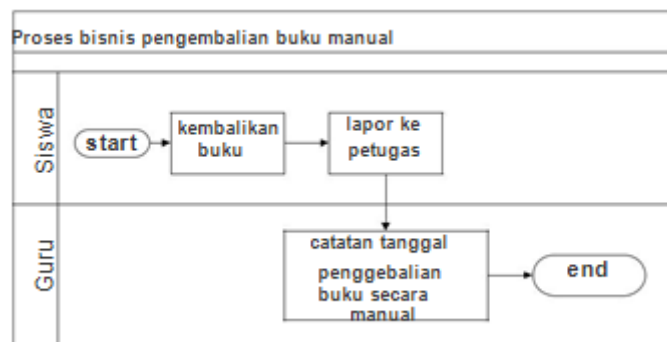


Gambar 2.2 Proses Bisnis Peminjaman saat ini

Seperti yang terlihat pada gambar 2.2 di atas, proses bisnis dimulai dari siswa sebagai pelaku bisnis pertama yang memulai mencari buku yang akan dipinjam, jika ada maka siswa melapor ke petugas atau staff perpustakaan untuk selanjutnya dicatat data-data apa saja yang harus dicatat, jika tidak maka kondisi akan langsung menuju ke status selesai.

3. Pengembalian buku

Proses bisnis pengembalian tidak terpaut jauh perbedaannya dengan sistem peminjaman, masih sama-sama menggunakan sistem manual dan mencatat data-data buku dan juga peminjam buku di buku laporan manual.



Gambar 2.3 Proses Bisnis Pengembalian saat ini

Seperti yang terlihat pada gambar 2.3 proses bisnis di mulai dari pelaku yang sama dengan proses bisnis peminjaman yaitu siswa, perbedaan yang paling nampak adalah tidak adanya symbol *gateway* yang menggambarkan kondisi *yes* or *no*, sehingga alur proses bisnisnya akan selalu sam

BAB III

Tahap Kegiatan KP

A. Lokasi KP, Alamat, Kontak pembimbing KP

Lokasi alamat KP : SD Brongkol

Alamat : JL, Brongkol, Desa Brongkol, Kelurahan Argodadi, Kecamatan Sedayu, kabupaten Bantul (55752)

Kontak instansi : Telp. 081329432850

E-mail : sdbrongkol@gmail.com

Kontak pembimbing : Murein Miksa Mardhia, S.T., M.T. (Telp. 081327149984)

B. Metode pengambilan data KP

Proses pengambilan data KP adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dengan melakukan pengamatan secara langsung proses kegiatan perpustakaan SD Brongkol dari proses peminjaman buku, pengembalian buku, dan proses pencatatan kegiatan pada buku.

2. Wawancara

Wawancara dengan bertatap muka antara pewawancara dan narasumber untuk memperoleh keterangan yang digunakan sebagai bahan penelitian. Dalam kasus ini, narasumber adalah ibu Eny Saktiningsih S.pd.I selaku pengelola/penanggung jawab aplikasi perpustakaan.

3. Studi Kepustakaan

Mencari data dengan menggunakan literatur dengan menggunakan buku-buku referensi mengenai sistem pendataan perpustakaan yang disediakan oleh pihak SD Brongkol

C. Rancangan jadwal kegiatan KP

Tabel 3.1 Tabel Jadwal kegiatan KP

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1	Penentuan aplikasi yang di buat	V														Ya	
2	Surve Tempat KP		v	V												Ya	
3	Perancangan Aplikasi				v	v	v	V								Ya	
4	Menyiapkan Bahan				v	V										Ya	
5	Membuat desain Aplikasi						v	v	v		v	V				Ya	
6	Membuat rancangan data base							v	v	v	v		v	v		Ya	
7	Membuat laporan sampai selesai				v	v	v	v	v	v	v	v	v	v		Ya	
8	Seminar KP															Ya	

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KP

A. Rancangan Sistem Informasi Perpustakaan

1. Rancangan Proses dan Data Kebutuhan User

Rancangan proses dan data kebutuhan user diperoleh dari wawancara dan observasi yang dilakukan agar dapat dijadikan suatu dasar untuk membuat aplikasi sebelum dijadikan yang meliputi proses pembuatan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* ini didapatkan dari analisis kebutuhan *user* yang diharapkan dari sistem informasi manajemen perpustakaan ini.

a. Proses bisnis

Proses bisnis adalah suatu kumpulan aktivitas atau pekerjaan terstruktur yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu atau yang menghasilkan produk atau layanan (demi meraih tujuan tertentu). Suatu proses bisnis dapat dipecah menjadi beberapa subproses yang masing-masing memiliki atribut sendiri tetapi juga berkontribusi untuk mencapai tujuan dari prosesnya. Analisis proses bisnis umumnya melibatkan pemetaan proses dan subproses di dalamnya hingga tingkatan aktivitas atau kegiatan.

b. Diagram Use case

Diagram Use case adalah Diagram use case merupakan permodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat dan digunakan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.

c. Diagram Activity

Salah satu cara untuk memodelkan aliran kerja (workflow) dari kasus penggunaan bisnis dalam bentuk grafik. Diagram ini menunjukkan langkah-2 dalam aliran kerja, titik-titik keputusan dalam aliran kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas dan objek-objek yang digunakan dalam aliran kerja

d. Rancangan Basis Data

Data Database sistem administrasi perpustakaan SD Sukoharjo ini terdiri dari tabel – tabel yang dibuat menggunakan Mysql. Perancangan basis data digunakan untuk memenuhi dan menampilkan informasi kebutuhan user dalam system sehingga pemrosesan data dapat menjadi lebih mudah dan efektif.

e. Rancangan Menu

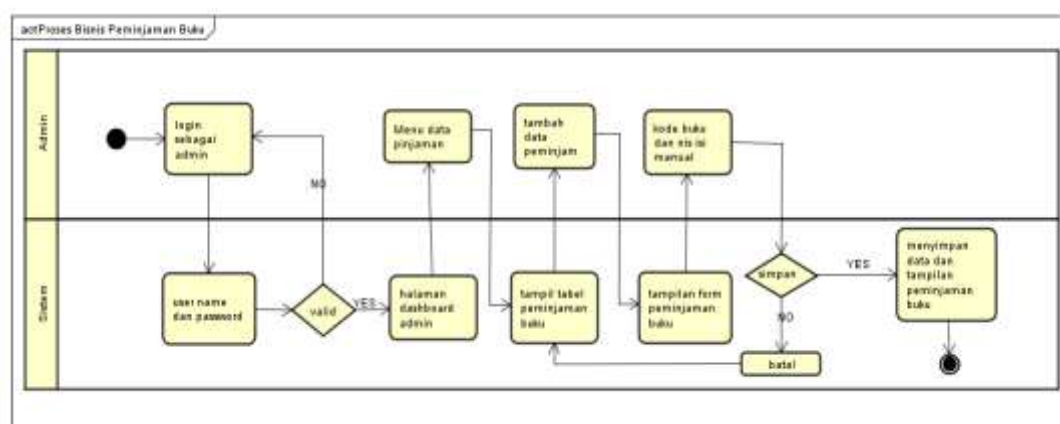
Rancangan Menu digunakan untuk memudahkan user untuk mengetahui menu apa yang dapat berhubungan dengan menu lainnya

2. Hasil Analisis kebutuhan sistem

Dari hasil analisis kebutuhan sistem yang telah dikumpulkan, maka perpustakaan SD Sukoharjo memerlukan sebuah aplikasi peminjaman buku sehingga sistem administrasi yang ada menjadi lebih baik dan efisien. Maka dari itu akan memperjelaskan beberapa analisis kebutuhan, desain rancangan proses, serta alur data dalam sistem.

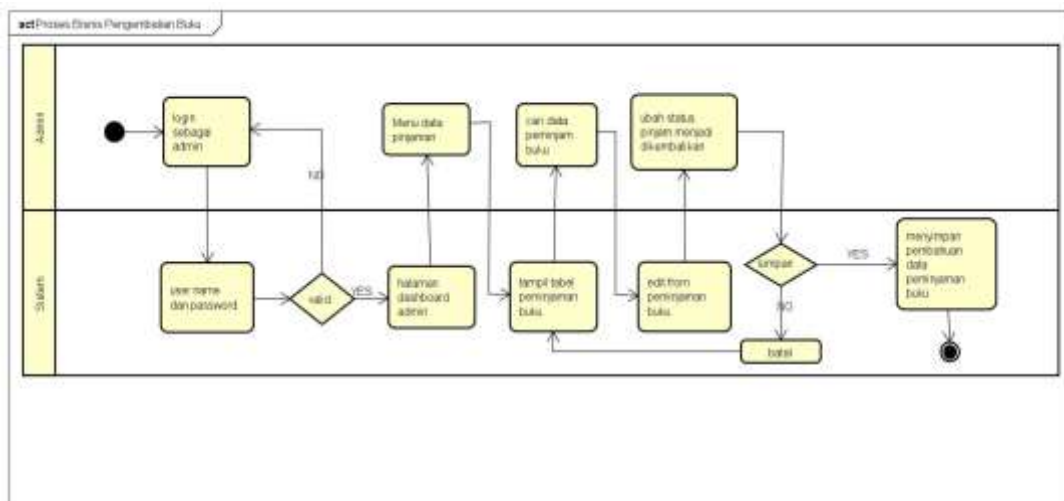
A. Proses bisnis

Pada gambar dari proses bisnis peminjaman dan pengembalian buku yang lama sehingga pada sistem yang akan dibuat, dibentuklah proses bisnis baru seperti yang terlihat pada gambar 3.1 untuk peminjaman buku dan gambar 3.2 untuk pengembalian buku.



Gambar 4.1 Proses Bisnis Peminjaman buku

pada proses bisnis peminjaman buku yang baru ini, guru atau staf perpustakaan tidak perlu lagi mencatat data-data terkait proses peminjaman di buku laporan manual

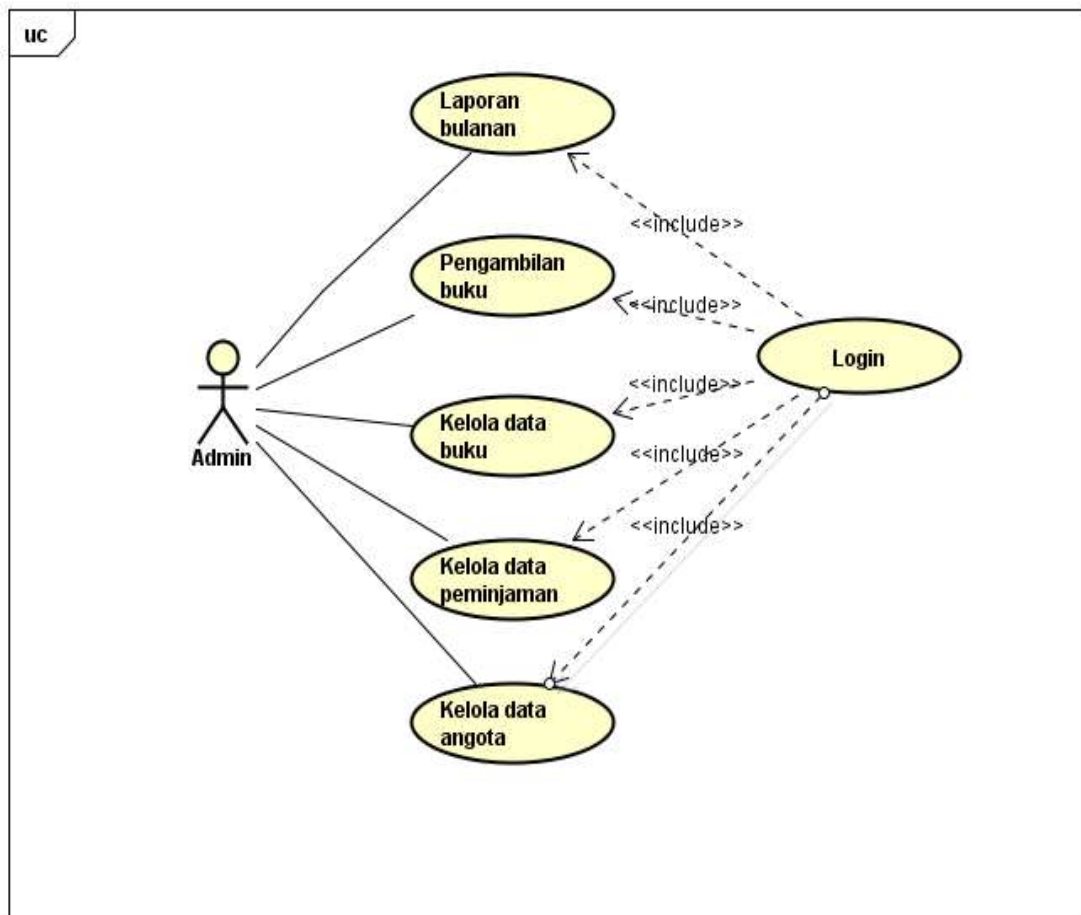


Gambar 4.2 Proses Bisnis Pengembalian Buku

Pada proses pengembalian buku, guru atau staf perpustakaan juga tidak perlu mencatat data-data yang bersangkutan kedalam buku laporan melainkan hanya tinggal mengubah status buku yang dipinjam dari yang semula berstatus 'dipinjam' menjadi berstatus 'dikembalikan'. Data peminjaman yang statusnya berubah tadi otomatis akan menjadi record baru pada tabel data peminjaman, dan untuk mencetak data-datanya bisa dilakukan oleh admin yang khusus untuk bagian mencetak data laporannya.

B. Diagram use case

Diagram use case merupakan permodelan untuk menggambarkan sistem yang akan di buat. *Diagram use case* digunakan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antar satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan di buat. *Diagram use case* dapat di lihat pada gambar di 3.3 di bawah.



Gambar 4.3 Diagram Use Case

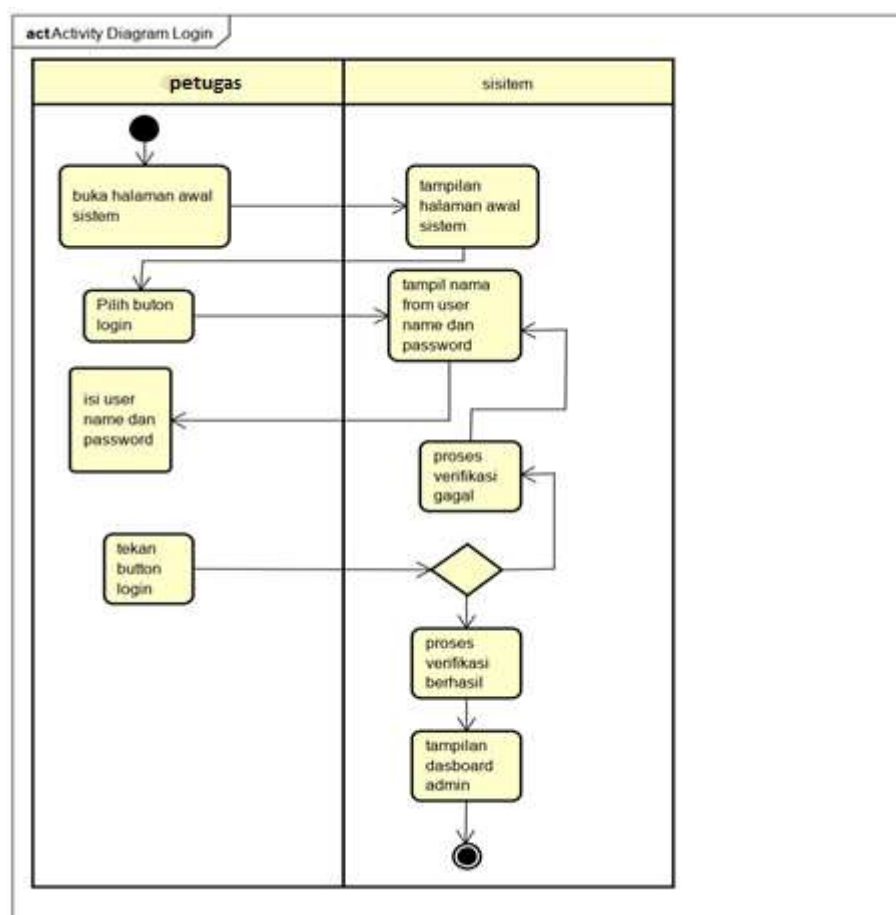
Diagram use case di atas dirancang berdasarkan menu atau fitur apa saja yang dapat diakses oleh seorang admin. Ada 8 use case yang masing-masing merupakan jenis penghubung asosiasi dan ada 1 use case yang merupakan generalisasi dari use case login yaitu use case logout.

C. Diagram Activity

Salah satu cara untuk memodelkan aliran kerja (workflow) dari business use case dalam bentuk grafik. Diagram ini menunjukkan langkah-2 dalam aliran kerja, titik-titik keputusan dalam aliran kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas dan objek-objek yang digunakan dalam aliran kerja serta menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

a) Aktiviti diagram

Activity diagram untuk proses login dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini.

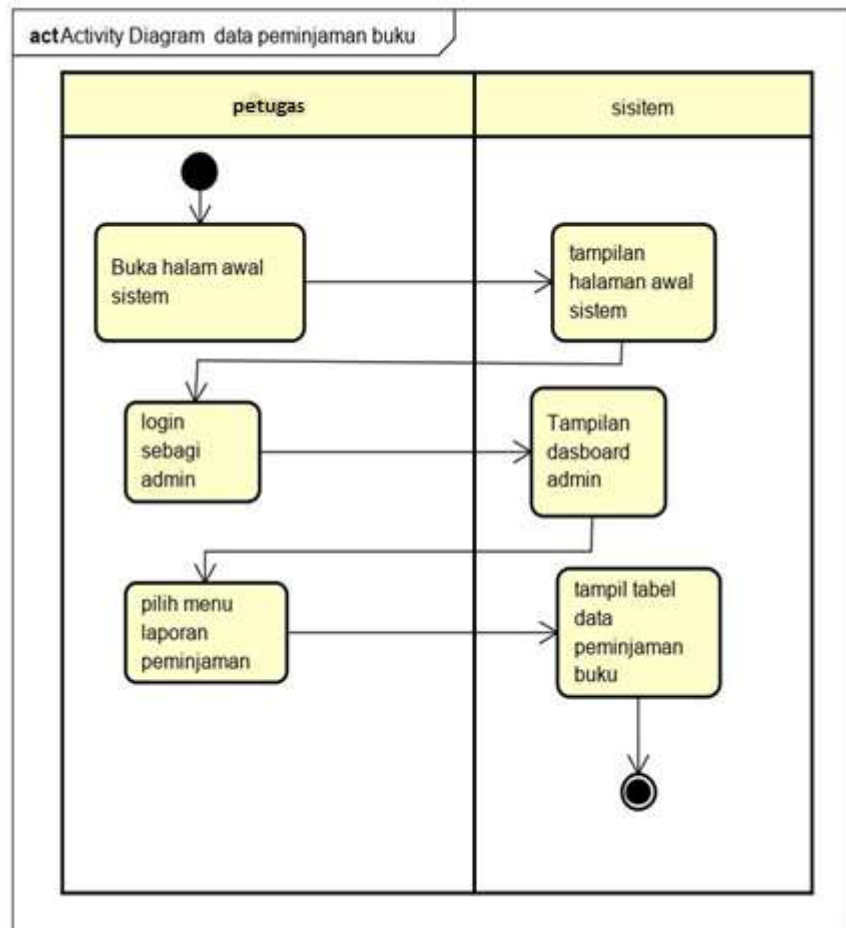


Gambar 4.4 Activity diagram login

Activity diagram ini merupakan yang menggambarkan proses verifikasi username dan password yang terjadi di sistem. Verifikasi terjadi pada saat sistem mencocokkan inputan username dan password dengan data admin yang ada dalam database.

b) Activity diagram lihat data peminjaman

Activity diagram untuk melihat atau menampilkan data peminjaman dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini.

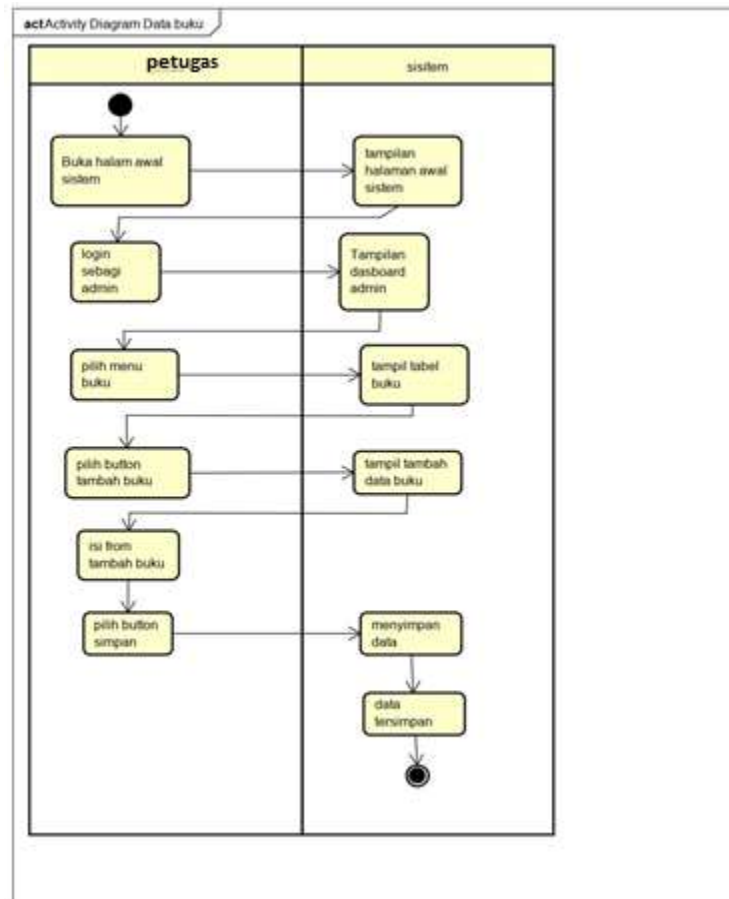


Gambar 4.5 Activity diagram data peminjaman

Gambar 4.5 adalah activity diagram yang menggambarkan tahapan dalam membuka atau menampilkan data peminjaman yang terdapat pada sistem.

c) Activity diagram data buku

Activity diagram untuk melihat atau menampilkan data buku dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini.

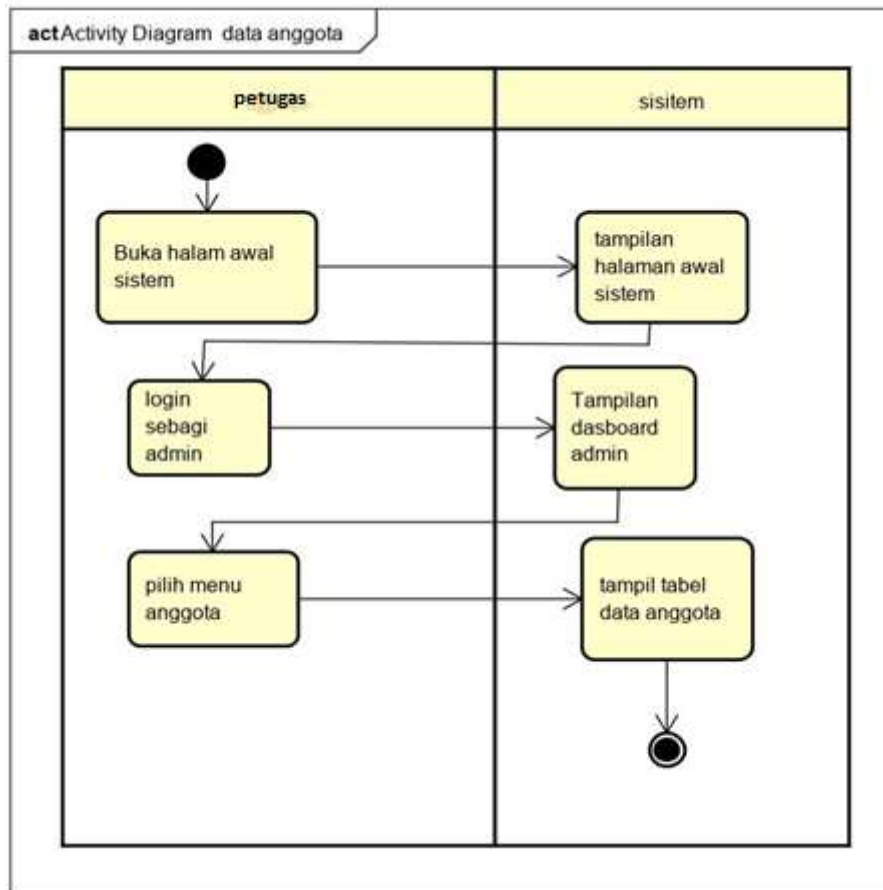


Gambar 4.6 Activity diagram data buku

Activity diagram ini menggambarkan tahapan dalam membuka atau menampilkan data buku yang terdapat pada sistem.

d) Activity diagram data anggota

Activity diagram untuk melihat atau menampilkan data anggota dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini.

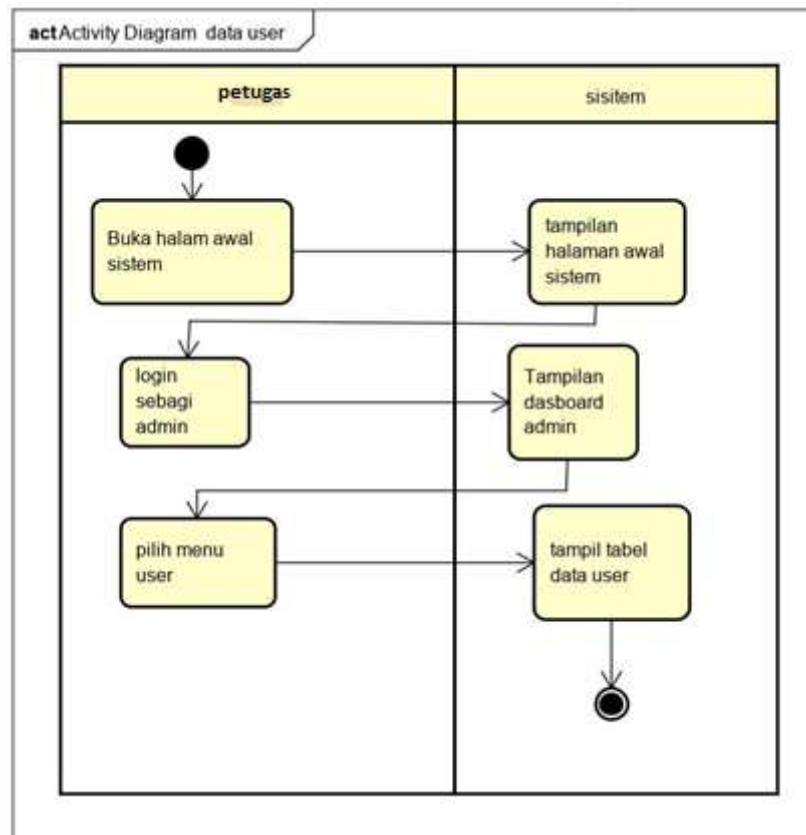


Gambar 4.7 Activity diagram data anggota

Activity diagram ini menggambarkan tahapan dalam membuka atau menampilkan data anggota yang terdapat pada sistem.

e) Activity diagram data admin

Activity diagram untuk melihat atau menampilkan data admin dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini.

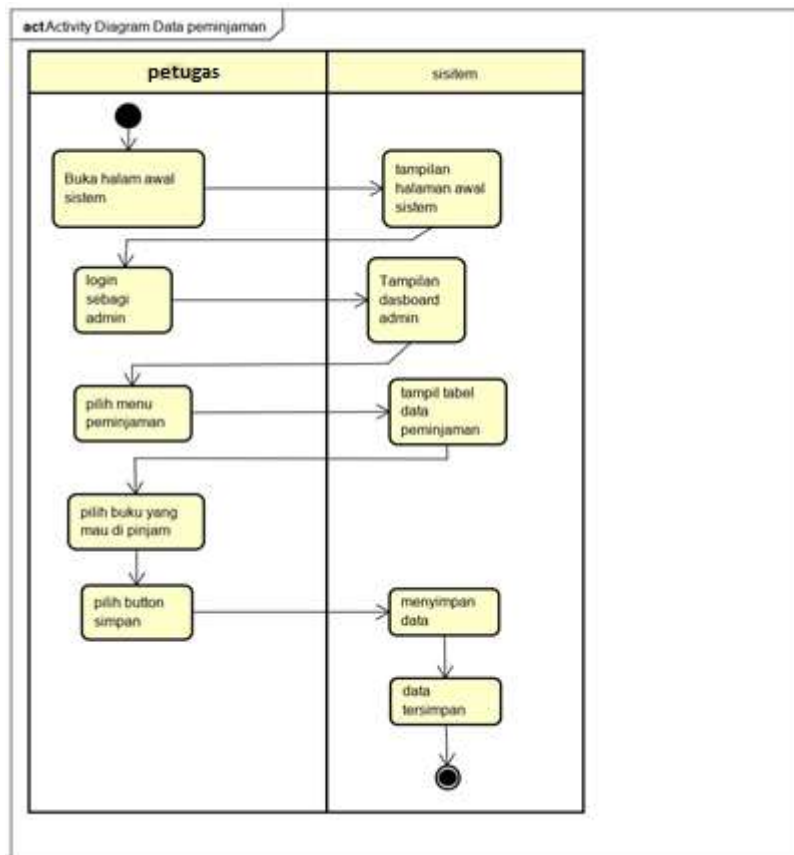


Gambar 4.8 Activity diagram data admin

Activity diagram ini menggambarkan tahapan dalam membuka atau menampilkan data admin yang terdapat pada sistem. Gambar ini memuat data-data mengenai siapa aja admin yang terdaftar dalam sistem.

f) Activity diagram data peminjaman

Activity diagram untuk proses tambah data peminjaman dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut ini.

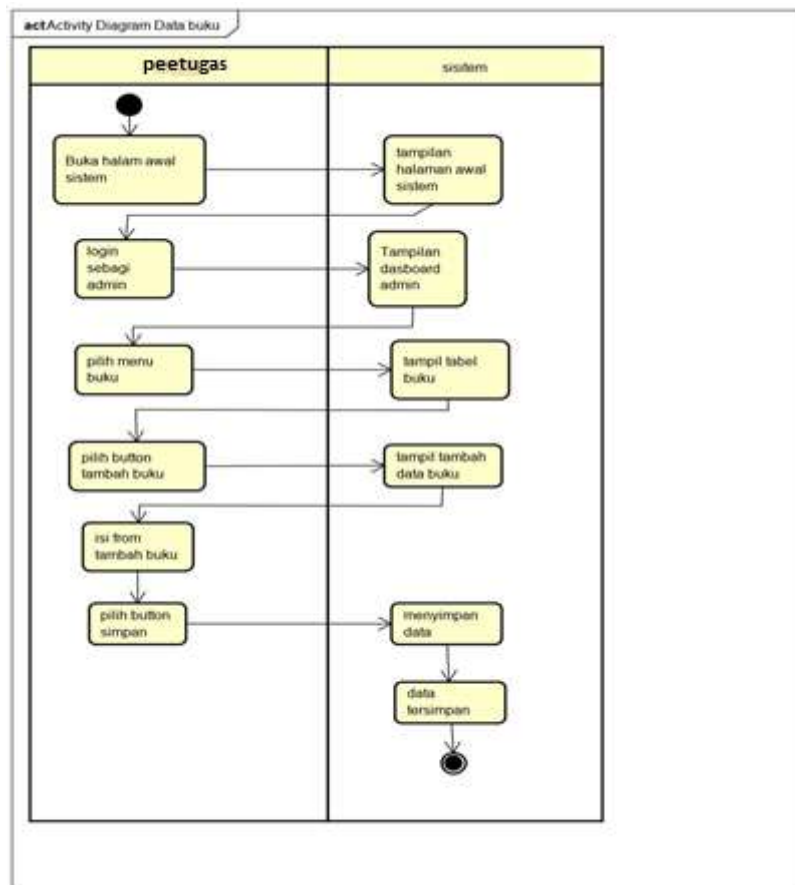


Gambar 4.9 Activity diagram data peminjaman

Activity diagram ini menggambarkan tentang alur terinputnya data peminjaman kedalam sistem sesuai dengan database yang sudah dibuat sebelumnya.

g) Activity diagram data buku

Activity diagram untuk proses tambah data buku dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut ini.

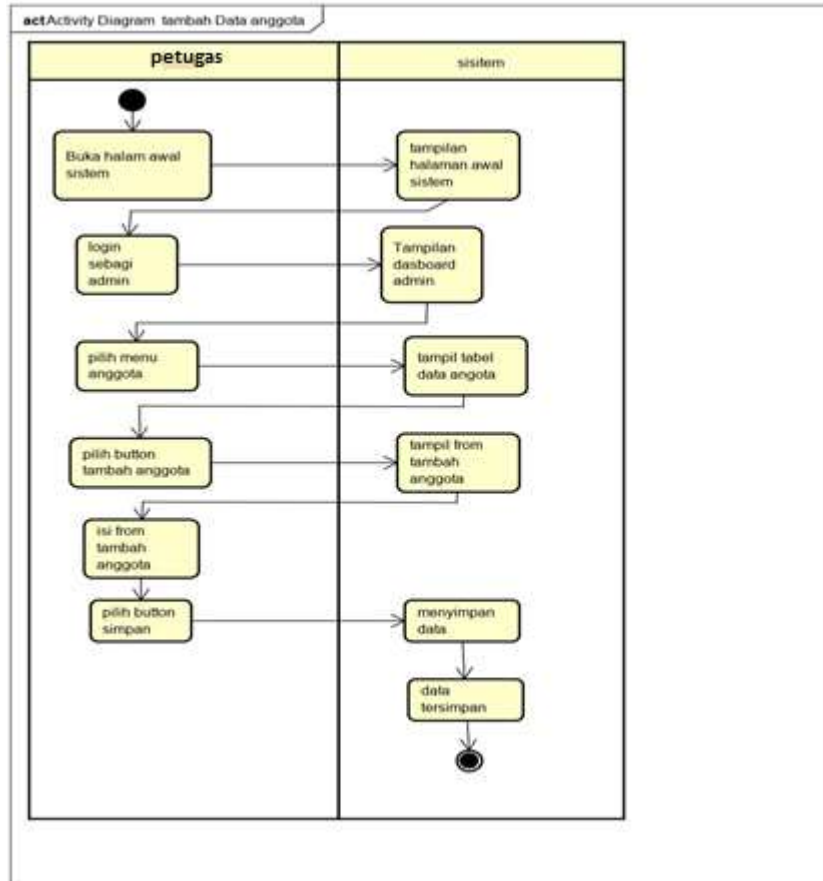


Gambar 4.10 Activity diagram tambah data buku

Activity diagram ini menggambarkan tentang alur terinputnya data buku kedalam sistem sesuai dengan database yang sudah dibuat sebelumnya.

h) Activity diagram tambah data anggota

Activity diagram untuk proses tambah data anggota dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini.

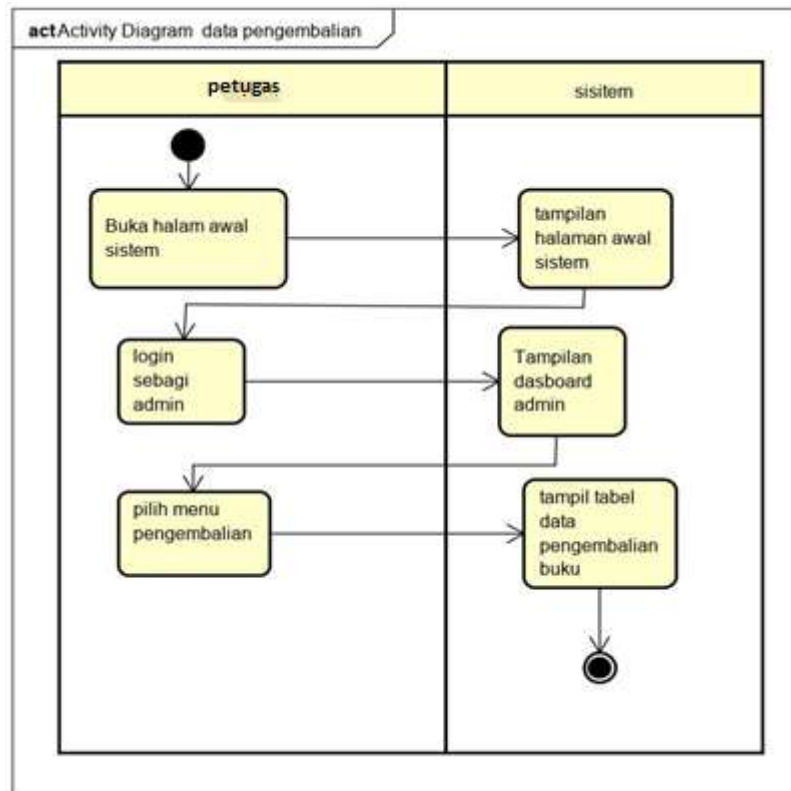


Gambar 4.11 Activity diagram tambah data anggota

Activity diagram ini menggambarkan tentang alur terinputnya data anggota kedalam sistem sesuai dengan database yang sudah dibuat sebelumnya.

i) Activity diagram pengembalian

Activity diagram untuk proses pengembalian dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut ini.

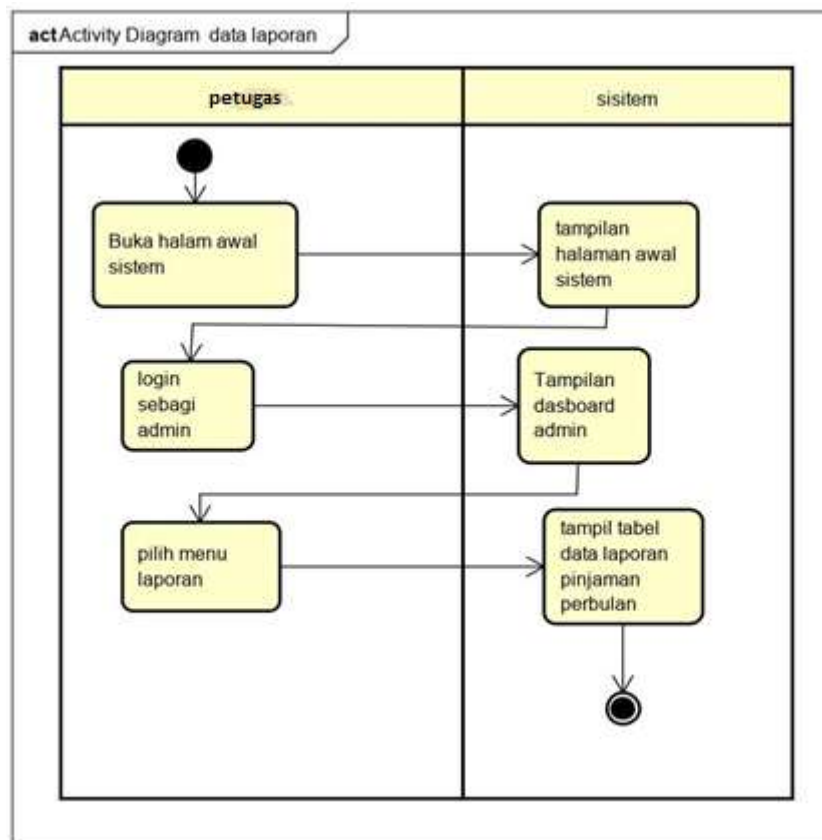


Gambar 4.12 Activity diagram pengembalian

Activity diagram ini menggambarkan tahapan dalam membuka atau menampilkan data pengembalian buku yang terdapat pada sistem

j) Activity diagram laporan bulanan

Activity diagram untuk melihat laporan bulanan dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut ini.



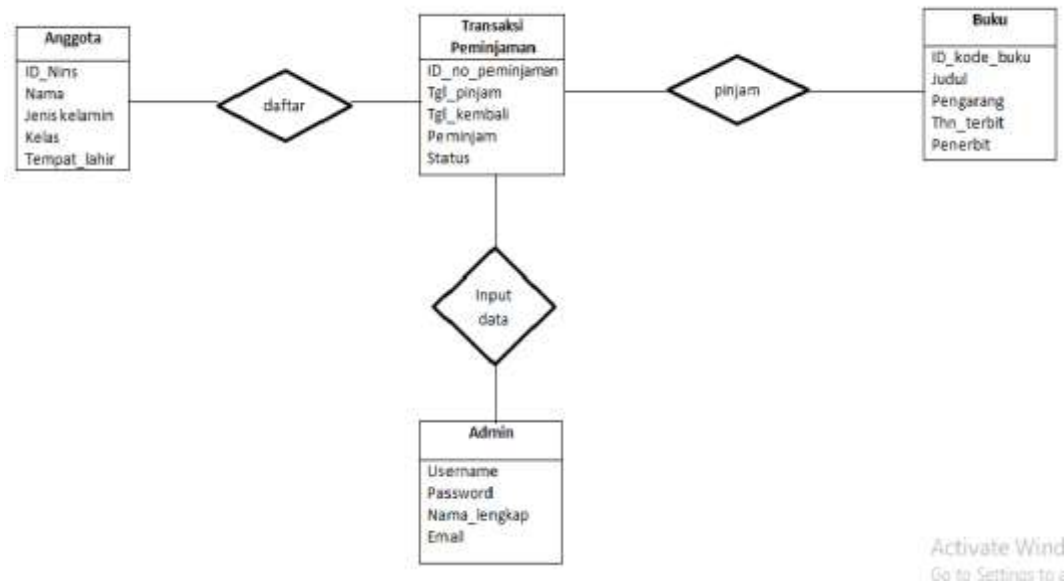
Gambar 4.13 Activity diagram laporan bulanan

Activity diagram ini menggambarkan tahapan dalam membuka atau menampilkan data laporan bulanan yang terdapat pada sistem.

D. Rancangan Basis Data

Database dari sistem perpustakaan SD Bongkol terdiri dari beberapa tabel, yaitu sebagai berikut :

1. Erd Sistem informasi perpustakaan



Gambar 4.14 ERD Sistem informasi perpustakaan

Gambar 4.14 adalah ERD menggambarkan tentang peminjaman buku perpustakaan

2. Tabel buku

Rincian tabel database buku dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 4.1 Tabel data buku

Bidang	Tipe	Null	Keterangan
Kode_buku	Varchar (25)	No	Primary Key
Judul	Varchar(250)	Yes	Judul buku
Pengarang	Varchar(250)	Yes	Nama pengarang buku
Thn_terbit	Varchar (4)	Yes	Tahun terbit
Penerbit	Varchar (250)	Yes	Penerbit buku

3. Tabel Anggota

Rincian tabel database anggota dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 4.2 Tabel Data Anggota

Bidang	Tipe	Null	Keterangan
Nisn	Varchar (20)	No	Primary Key
Nama	Varchar (150)	Yes	Nama Anggota
Jenis kelamin	Enum	Yes	Jenis kelamin
Kelas	Varchar (5)	Yes	Kelas
Tempat_lahir	Varchar(100)	Yes	Tempat lahir

4. Tabel Transaksi Peminjaman

Rincian tabel database transaksi peminjaman dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3 Tabel Data Transaksi Peminjaman

Bidang	Tipe	Null	Keterangan
no_pinjam	Int (255)	No	Primary Key
Tgl_pinjam	Date	Yes	Tanggal Pinjam Buku
Tgl_kembali	Date	Yes	Tanggal kembali buku
Peminjam	Varchar(50)	Yes	Nama Peminjam Buku
Status	Enum	Yes	Status peminjaman

5. Tabel Admin

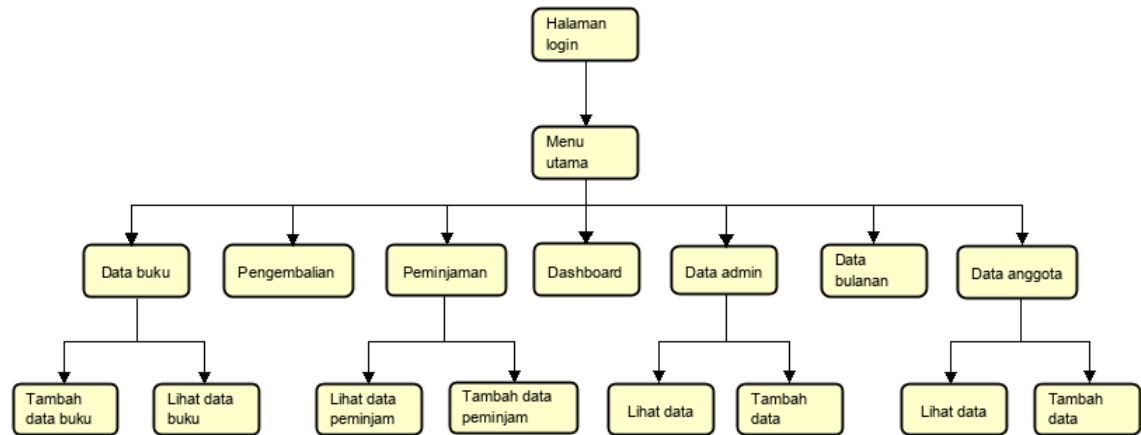
Rincian tabel database admin dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.4 Tabel Admin

Bidang	Tipe	Null	Keterangan
Username	Varchar(15)	Yes	Username
Password	Varchar (15)	Yes	Password
Namalengkap	Varchar(30)	Yes	Nama user
Email	Varchar(30)	Yes	Email

E. Rancangan Menu

Rancangan menu yang akan dibuat akan memudahkan user untuk mengetahui menu khusus dalam sebuah sistem seperti yang terlihat pada gambar 3.14 dibawah.



Gambar 4.15Rancangan menu

Berdasarkan gambar 3.15 rancangan menu yang dibuat terdiri dari 6 menu utama yang nantinya akan ditempatkan sebagai menu sidebar pada tampilan interfacenya

B. Deskripsi Sistem yang Dibangun

Penggunaan sebuah sistem dalam sebuah instansi merupakan upaya untuk mempermudah suatu pekerjaan agar menjadi cepat dan lebih efisien, begitu juga pada SD Brongkol ini, dengan adanya Sistem administrasi perpustakaan diharapkan dapat membantu dalam pengelolaan administrasi perpustakaan yang ada. Dimana sistem perpustakaan ini memiliki beberapa fitur seperti pengolahan data buku, pengolahan data anggota, pengolahan data peminjaman, serta pembuatan laporan yang terkomputerisasi.

Metode yang dipakai untuk membangun sistem perpustakaan ini adalah metode *waterfall* karena lebih efisien dan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti kemudahan dalam perekayasaan sistem, maka pembangunan sistem manajemen perpustakaan ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *MySQLI*, Java script, dan *CSS bootstrap*. Dalam sistem pendataan anggota di SD Sukoharjo terdapat beberapa fitur yang dibuat yaitu sebagai berikut :

- A. Input data anggota
- B. Menampilkan data anggota
- C. Input data buku
- D. Menampilkan menampilkan data buku
- E. Input peminjaman buku
- F. Menampilkan data peminjaman buku
- G. Menampilkan data pengembalian
- H. Menampilkan laporan bulanan

Dari semua fitur diatas masing - masing memiliki fungsi yang berbeda, *pertama*. Input data anggota, pada fitur ini memiliki fungsi untuk menginputkan data anggota dan menyimpannya kedalam database sistem sehingga data sanggota akan tersimpan kedalam database yang tersedia. *Kedua*. Menampilkan data anggota, fitur ini berfungsi untuk menampilkan data anggota yang telah diinputkan dan tersimpan kedalam database. *Ketiga*. Input buku, fitur ini memiliki fungsi untuk menginputka data buku. *Keempat* . Menampilkan data buku , pada fitur ini buku akan ditampilkan judul dan info lainnya. *Kelima* , Input peminjaman buku, fitur ini berfungsi untuk menginputkan buku yang akan dipinjam disertai nama sehingga petugas akan dengan mudah memonitoring buku yang sedang dipinjam. *Keenam*, menampilkan data peminjam buku, pada fitur ini akan ditampilkan buku dan siswa yang sedang meminjam buku di

perpustakaan tersebut sehingga data akan tersimpan di system yang mencegah kehilangan suatu data. *Ketujuh*, menampilkan data pengembalian buku, fitur ini akan menampilkan buku yang sudah di kembalikan oleh peminjam buku. *Kedelapan*, menampilkan laporan bulanan , fitur ini akan menampilkan laporan peminjaman buku dalam satu bulan.

C. Pembahasan Sistem yang Dibangun

1. Hasil Analisis Kebutuhan

1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, maka sistem administrasi perpustakaan sekolah dasar Sukoharjo Kebutuhan fungsional website bagi admin atau staff perpustakaan adalah:

- a) Sistem dapat mencatat data buku yang dipinjam
- b) Sistem dapat mencatat data peminjam buku
- c) Sistem dapat memberikan notifikasi keterlambatan pengembalian buku
- d) Sistem dapat mencetak data peminjaman buku

2. Kebutuhan Sistem

Sistem informasi yang akan dibuat yaitu sistem administrasi perpustakaan. Agar pengembangan sistem menjadi lebih efisien maka terdapat kebutuhan teknologi atau peralatan penunjang yang diperlukan dalam pengembangan sistem ini yang terdiri dari :

- a. Kebutuhan Perangkat Keras
 - Laptop, spesifikasinya antara lain :
 - Asus X45 Core i3
 - RAM 4 Gb
 - Hardisk 500 Gb
 - OS Windows 7
 - Handphone, spesifikasinya antara lain :
 - Xiaomi model Redmi 4X
 - RAM 2 Gb
 - Internal 16 Gb

- OS Android Marshmallow 6.0.1
- Flashdisk, spesifikasinya antara lain :
 - Sandisk
 - Kapasitas Penyimpanan 16 GB
- Mouse, spesifikasinya antara lain :
 - Logitech
- b. Kebutuhan Perangkat Lunak
 - Pada Laptop :
 - Xampp (5.6.36-0)
 - Sublime Text Editor (3143)
 - Google Chrome
 - Astah Profesional
 - Microsoft Office Word 2016
 - Microsoft Visio 2016

Setelah melakukan analisis kebutuhan admin, kebutuhan sistem yang ada pada Sistem Administrasi Perpustakaan ini adalah:

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan


1. Hasil dari sistem informasi perpustakaan yang dibuat adalah sistem dapat melakukan penyimpanan data anggota, data buku, data hasil peminjaman buku, dan laporan perpustakaan serta dapat melakukan suatu proses seperti penampilan data, penambahan data, pengubahan data, dan penghapusan data
2. Berdasarkan pengujian sistem yang dilakukan, maka sistem dapat digunakan pengguna selaku pengurus perpustakaan untuk melakukan pendataan dengan lebih efektif dan efisien sehingga dapat menghemat waktu dan dapat meminimalisir adanya kesalahan dalam penginputan data.

B. Saran

1. Dengan dibuatnya sistem pendataan perpustakaan SD Brongkol dapat terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dimasa yang akan datang.
2. sistem pendataan perpustakaan SD Brongkol dapat selalu dianalisis untuk diketahui kekurangannya agar dapat dilakukan perbaikan.

LAMPIRAN

1. surat izin kp

 UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
KAMPUS 4 : Jl. Ahmad Yani (Ring Road Selatan) Kragilan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, 55191
☎ 0274 563515, 511630 ext 4211 ☎ 0877 2894 2403 ✉ fti.uad.ac.id ✉ fti@uad.ac.id

Nomor : F2.1/50/D.33/III/2019
Hal : Permohonan Izin Kerja Praktek

11 Maret 2019 M


Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD Brongkol Argodadi
Brongkol Argodadi Sedayu Bantul
Yogyakarta


Dengan hormat,
Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Pimpinan Fakultas Teknologi Industri mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Kerja Praktek* di instansi / lembaga / perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin. Pertanggal .
Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No.	Nama	NIM
1.	Muhammad Iqbal	1500018007
2.	Wisnu Panji N	1500018012

Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu kami sampaikan bahwa sebagai konsekuensinya, mahasiswa yang bersangkutan bersedia memenuhi persyaratan administratif yang diperlukan.
Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terimakasih.

Hormat kami,
n Dekan
akil Dekan

Winiarti, S.T., M.Cs.
NIY. 60020388



2. rancangan jadwal kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1	Penentuan aplikasi yang di buat	V														Ya	
2	Surve Tempat KP		v	V												Ya	
3	Perancangan Aplikasi				v	v	v	V								Ya	
4	Menyiapkan Bahan				v	V										Ya	
5	Membuat desain Aplikasi						v	v	v		v	V				Ya	
6	Membuat rancangan data base							v	v	v	v		v	v		Ya	
7	Membuat laporan sampai selesai				v	v	v	v	v	v	v	v	v	v		Ya	
8	Seminar KP															Ya	

3. look book kerja praktek

[illegible][illegible]

4. foto kegiatan

